

HE system
PC Engine
KLAX
LEFT PLAYER
5055
JUN
2
WAVE
17
DROPMETER
+5000
DIAGONALS
LEFT
13
©ATARI GAMES
©TENGEN INC.
©TENGEN LTD
TENGEN
HuCARD

このたびは，テンゲンのゲームソフト「KLAX」をお買い上げいただき，誠にありがとうございます。おーっと，さっそく遊びたい気持ちはわかりますが，はやる気持ちをおさえて，まずはこのマニュアルをお読みください。読まないでプレイした人の何倍も得した気分になることと思います。ゲーム内容に負けないくらいマニュアルも気合いをいれておりますので，今後ともゲームともども，テンゲンのゲームマニュアルをよろしくお引き立てくださいませ(?)

## 使用上の注意

- 精密機器ですので，極端な温度・湿度条件下での使用や保管，および強いショックを避けてください。また，カードを無理に折り曲げたりもしないでください。カードがかわいそうです。
- 端子部に触れたり，水にぬらすなどしないでください。故障の原因になります。
- シンナー，ベンジン等の揮発油でふかないでください。
- テレビ画面からは，できるだけ離れてプレイしましょう。右のイラストほど離れるのも困りますが……。
- 長時間プレイする場合は，健康のため，1時間ごとに5～10分は休憩しましょう。ポーズ機能を使うと便利です。

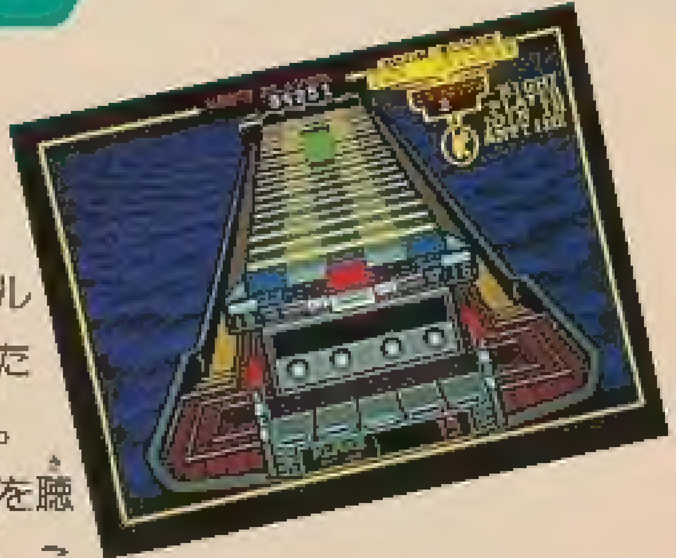



## リセット方法

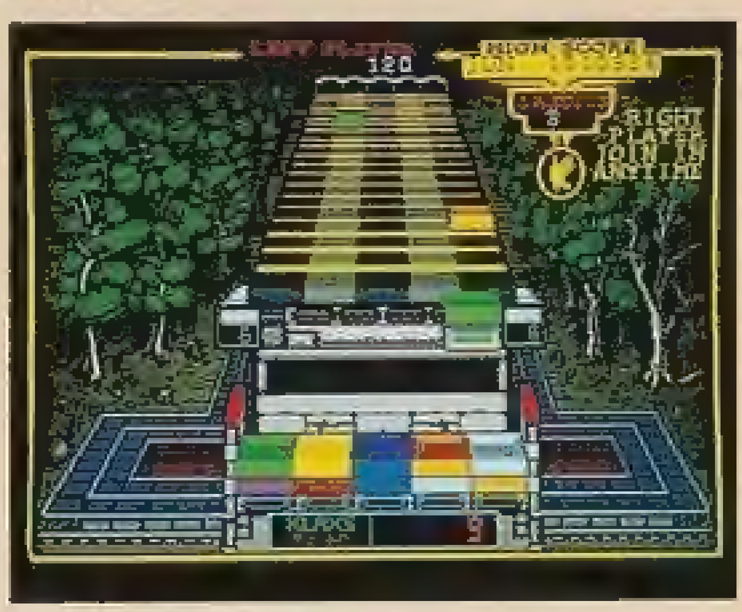
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと，タイトル画面にもどります。

※品質には万全を期していますが，万一製品に当社の責任による不都合がありました場合，新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責はご容赦ください。
※このソフトを複製すること，および賃貸業に使用することを禁じます。

# 業務用 KLAX の紹介



業務用KLAXは，'90年1月に米国アタリゲームズ社が発表，日本では同3月よりゲームセンターに設置されました。シンプルなルール／操作と，奥の深いゲーム性で大人気となったので，遊んだ方も多いのではないでしょうか。ゲームをさせたいのか絵を見せたいのか音楽を聴かせたいのかよくわからないゲームが多い中，このKLAXは，得点で競わせるというゲーム本来のおもしろさで楽しく遊ばせてくれます。本質を突いた掛け値なしのゲームといえるでしょう。さすが。




デザイン:

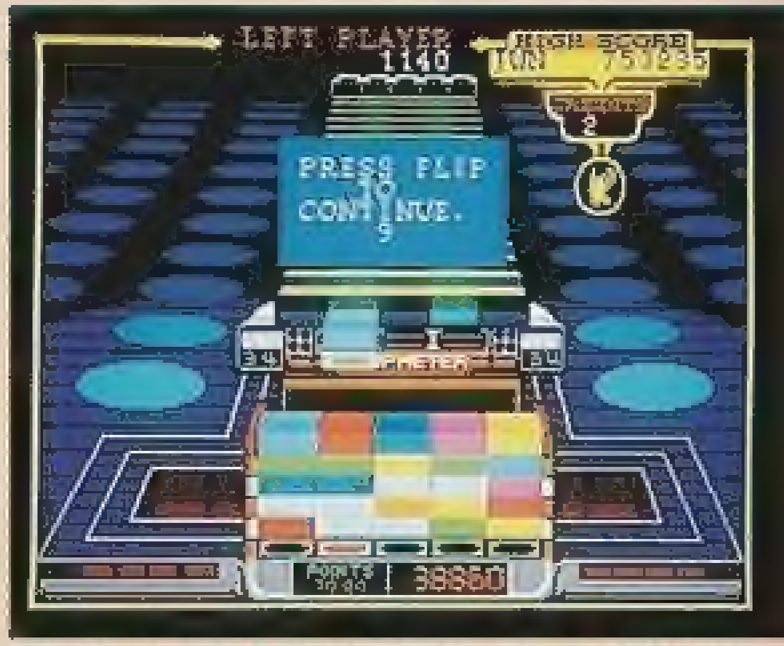
Mark.S.Pierce(MSP)

プログラム:

David.S.Akers(DSA)

本PCエンジン版KLAXは，この業務用KLAXのおもしろさを忠実に再現するとともに，家庭用ゲームとして皆様に，より楽しんでいただくための数々の工夫を凝らしています。どうぞ，存分にお楽しみください。

# 遊びかた



クレジットがあるうちはコンティニューできます。

遊び方はとっても簡単。次々と迫り来るタイルをパドルで受け[注1]，手前の積み台に投げ飛ばしてください。同じ色のタイルがタテ，ヨコもしくはナナメに3個以上並ぶと，なんと消えてしまいます[注2]。これをクラックス(KLAX)と呼びます。タイルの色は全部で10色で，そのほかにすべての色として使えるワイルドタイルがあります。
このゲームでは，クラックスをつぎつぎと起こすことによって，脳ミソを活性化しつつ高得点を得ることができるようになっています。

さあ，BEST KLAXER OF THE YEARをめざして，がんばりましょう！

(注1)来たタイルはパドルで受けて頂かないと，悲鳴をあげながら落ちてしまいます。落ちるとドロップメーター(DROP METER)のランプが点灯し，すべてのランプが点灯するとゲームオーバーです。ですから，ちゃんと受けたほうがいいと思います。
(注2)積み台は5列×5段しかありません。同色タイルが並ばない積み方は，見ていてキレイですが，積み台がタイルでいっぱいになるとゲームオーバーなので極力避けましょう。

# ゲーム画面の説明

クレジット
（コンティニューできる回数）

現在のスコア（目標500万点！）

現在までのハイスコア
（自分でだしたならすごい）




ドロップメーター（ミスした回数）

課題表示ウインドウ（チェック！）

得点表示ウインドウ
（ここにでる点数が高いほどえらい！）

# 操作のしかた

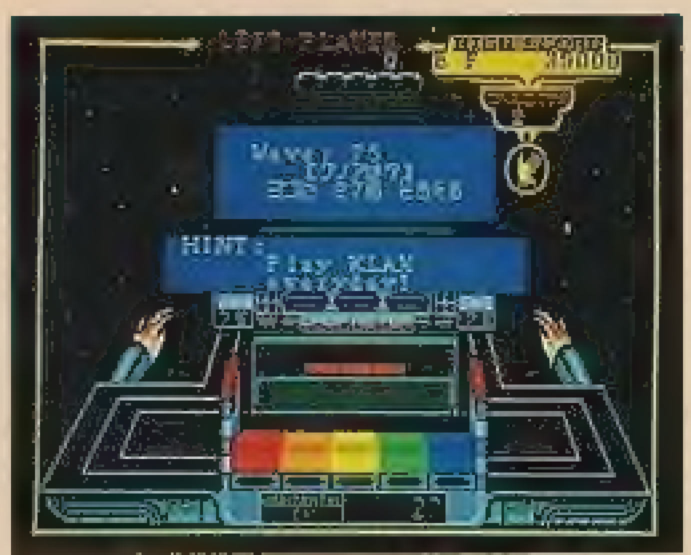



●ポーズ中に上下(左右)レバーで画面の表示位置調整が，またI･IIボタンで背景の輝度調整ができます。いかす機能でしょ？　背景を暗くすると，タイルがよりくっきり見えます。

●タイトル画面でSELECTボタンを押すことにより，オプション設定画面に移ります(p.12を見てね)。

# クリアのしかた

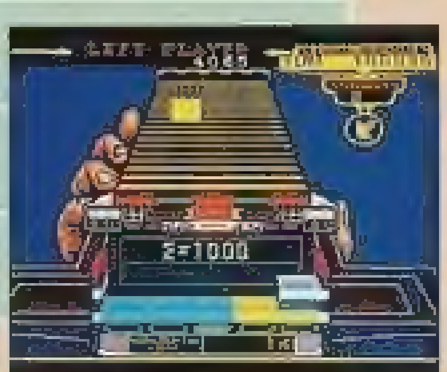
KLAXには5種類の課題があり，WAVE(面)ごとに決められています。そのWAVEの課題と関係ないことをしても骨折り損の得点儲けになるだけなので，下記の説明を読んで，楽しくプレイしましょう。



面ごとの課題をちゃんと読みましょう！

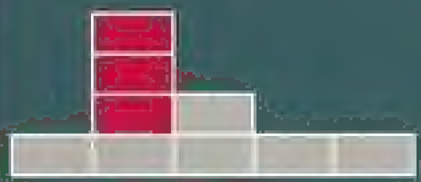
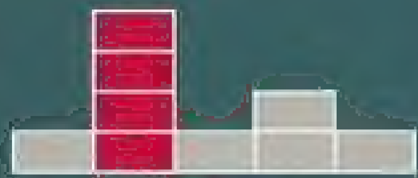
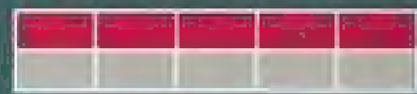
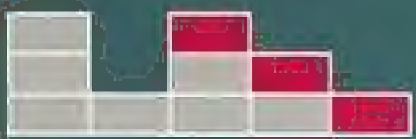
| 表示（画面中央下） | どうすればクリアできるか |
|---|---|
| KLAXS TO GO | n個，クラックスをつくってください。<br>タテ，ヨコ，ナナメどれでもかまいません。 |
| DIAGONALS LEFT | ナナメ並びのクラックスをn個，つくってください。 |
| TILES TO GO | タイルをn個，パドルで受けてください。 |
| POINTS TO GO | 得点をn点，とってください。 |
| HORIZONTAL LEFT | ヨコ並びのクラックスをn個，つくってください。 |

※3つ並びは1クラックス，4つ並びは2クラックス，
5つ並びは3クラックスと数えます。


ヨコに並べる面では，
こんなふうに消そう！

# スコア表

## 基礎点

| | 3つ | 4つ | 5つ |
|---|---|---|---|
| タテ |  50点 |  10000点 |  15000点 |
| ヨコ |  1000点 |  5000点 |  10000点 |
| ナナメ |  5000点 |  10000点 |  20000点 |

以上が各クラックスの得点です。同時に複数のクラックスができると，乗算カウンタが上がっていきます。たとえば右の例だと右ナナメ，左ナナメ，ヨコの3つのクラックスができているので，

3×(5000＋5000＋1000)＝33000点

ももらえるのです。



また，クラックスを起こしたことにより別のクラックスが新たにできた場合，連鎖カウンタが上がっていきます(このとき，乗算カウンタは1減ります)。上の例だと，新たに赤のクラックスができるので，

4×50＝200点

が加算されます。

つまり，

得点＝(連鎖カウンタ＋乗算カウンタ)×基礎点の合計

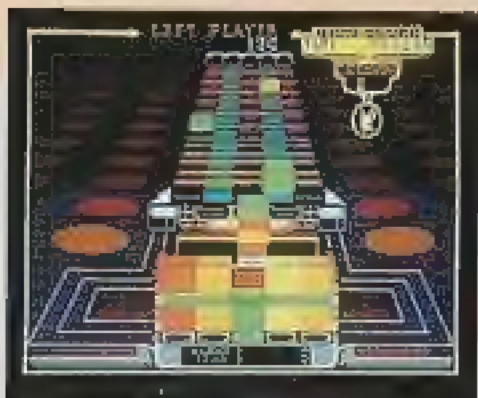
となります。




ランキング画面
(右がトータルスコア，
左が1クレジットあたりのスコア)

# テクニック

テクニックを発見・開発すればするほど病みつきになるのがKLAXの"クラックす"たる由縁です。よってテクニックを紹介するのはやめようかと思いましたが，「セコイこと言わずに教えろ！」「実は高等テクを知らないんだろ」などの電話がくると仕事にならなくなってしまうので，ほんの少しだけご紹介します。



このようにタイルを積んで，

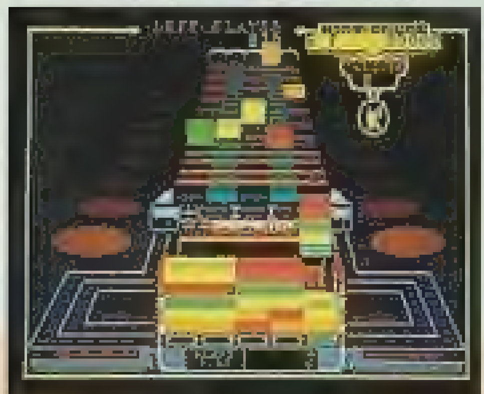


緑のタイルを落とすと，
まず2×(10000＋50)点



続いて6×(10000×4)点！
おお，やる。

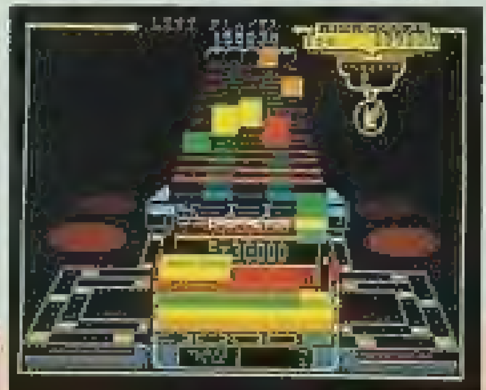
赤のナナメに注目しよう



この赤ナナメが消えると……



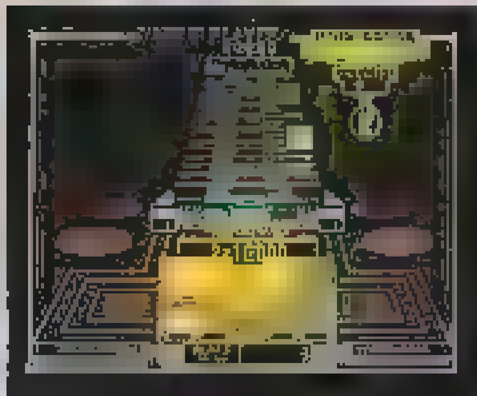
どーん。みんな横に並んで
5×(5000×2＋10000×2)点！

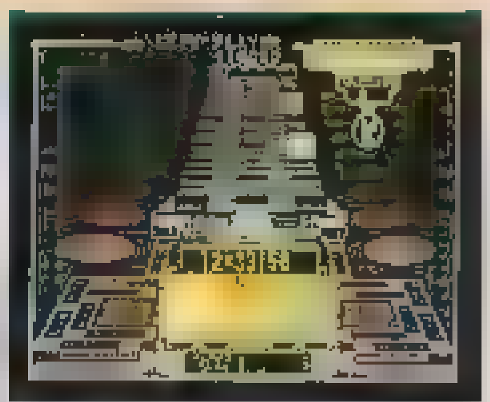


これはすごいんだよ。
ここで赤タイルを落とすと，



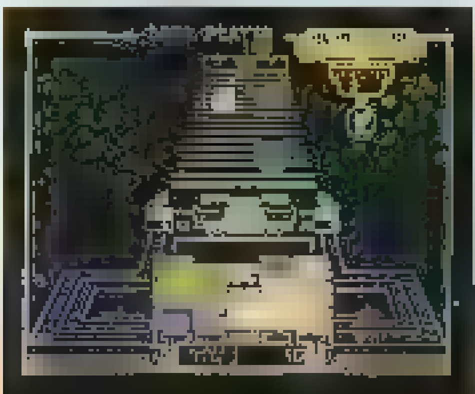
赤のビッグV！　2×(5000×2)点。その間にオレンジのタイルを3枚シュポ，シュポ，シュポと落とそう！

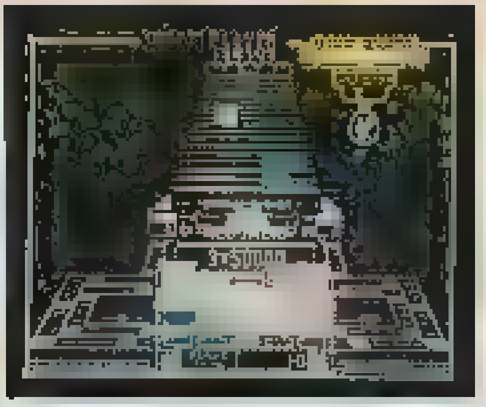




オレンジだけでタテが3つ，ヨコが3つ，ナナメが2つ。黄色と緑のタテ4段ができて，なんと！
12×(50×3＋1000×3＋5000×2＋10000×2)点！
たいしたもんだ！　(友達に見せて自慢しよう！)

6面と11面でつくって驚くビッグXワザ。いま，パドルにのっている緑タイルにみえるのは，実はワイルドタイルなのだ。さあ，落としてみよう。





おおきなXができたでしょう。これで面クリアなのだ。ビッグXをつくると6面から51面に，11面から56面にワープできるよ！ やったね！

高得点をたたき出した人は，後の世に名前を残すことができるのだ！



# ゲームオプション



PCエンジン版KLAXには、実に多くの設定変更機能があります。器用さや反射神経、操作感などは一人ひとり随分違います。この機能は、それぞれのお客様に最適の状態で遊んで頂きたいというテンゲンの企業姿勢の表れです(うひょ)。
電源投入時の状態が、最も多くの人になじみやすい設定と思いますが、なじみにくい人がいたら、ごめんなさい。
なお、ここで変更した設定はリセットをかけても残っています。(バッテリーバックアップではないので、電源を切ると元に戻ってしまいますけど……。)
タイトル画面でSELECTボタンを押すことにより、オプション設定画面に移ります。RUNボタンでタイトル画面に戻ります。
では順を追って説明しましょう。

## INITIAL CREDITS

スタート時のコイン数です。1～9まで変えられます。業務用KLAXの雰囲気を味わってください。

## PADDLE TYPE

タイルを投げ飛ばすタイミングの調整です。

A　業務用KLAXと同じです。パドルがレーンとレーンの中間にある時でもタイルを飛ばすことができるので、たまにねらったレーンに投げ飛ばせず悔しい思いもします。

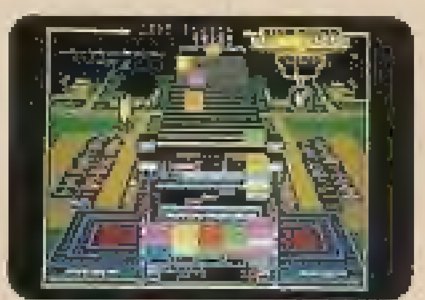
B　上記欠点を克服したタイプです。

## ■PDL ACCELERATOR

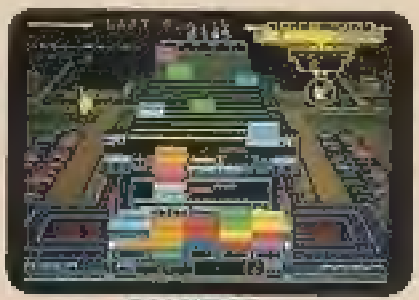
レバーを左右に入れてからパドルが移動開始するまでの待ち時間(n/60秒)です。0-4まで変えられます。2が適正値ですが、重いと感じる人は1か0に、軽いと感じる人は3か4に変えましょう。

## ■CRT DOT RATE

画面の解像度を決めます。
Aだと写真左のように、Bだと写真右のように見えます。小さなテレビで遊ぶときや、ハンディータイプのPCエンジンで遊ぶときはBにするといいかもしれませんね。



Aの場合。全部みえるぞ/



Bの場合。
まん中が拡大されるぞ/

## ■DIFFICULTY

難易度(ゲームの難しさ)の調整です。業務用KLAXにあるEASY(やさしい)、MEDIUM(ふつう)、HARD(難しい)のほかに、テンゲンオリジナルのHARDER(もっと難しい)を用意してみました。

## ■RAMPING

プレイ時間による難易度の調整をする(ON)かしない(OFF)かを決めます。PCエンジン版は家庭向きにOFFを標準にしましたが、ゲームセンターと同じにして遊びたい人はONしましょう。

## ■NORM

各面での課題数(ノルマ)を50%－150%まで変更できるようにしてみました。通常のクリア条件が「さっぱり味」に感じる人は150%方面へ、「こってり味」に感じる人は50%方面へ変更しましょう。
これによって、上手な人も、そうでない人も、じゅうぶん楽しめることと思います。それにしてもコンピュータらしい機能ですね。

## COLOR ADJUST

出現するタイルの色は乱数(サイコロの様なもの)で決まります。が，偏りがある場合，「これも運だ」と考える人と「コンピュータなら少しは補正しろ」と考える人がいるので，後者の方のために，出現したタイルの色の統計(おお／)をとつて，極端に出現頻度の少ない色のタイルがあったらポイと出してあげる様にしました。ONで色補正が作動します。業務用KLAXにはありません。

## WINDOW PALETTE

WAVEスタート時などに開くインフォメーションスクリーンの色を決めます。Aで業務用と同じく黒地に黄，Bは見やすくした(つもりの)青地に白です。

## PF BRIGHTNESS

プレイフィールド(背景)の輝度を調整します。3-8で，3が一番暗く，8で一番明るくなります。明るくなったり暗くなったりするのは背景だけで，タイルの輝度はそのままです。背景を暗くすると，ぐっとタイルが見やすくなります。

## JAPANESE TEXT

ヒント文を日本語で表示(ON)するか，英語で表示(OFF)するかの切り換えができます。受験生のみなさん，OFFでプレイして，運悪く親に見つかったら「KLAXERは世をしのぶ仮の姿。本当は英語の勉強してるのさ」と言い訳してみましょう。ただし，カミナリが落ちても当方は一切，責任を負いません。

## WAVE DATA

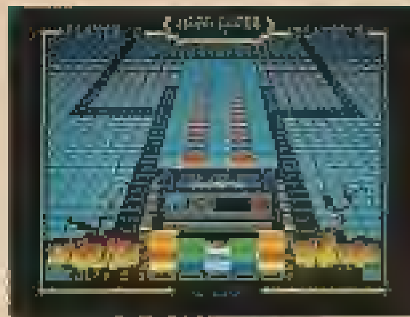
100面分の面データを2通り用意しました。

A…業務用KLAXと同じです。

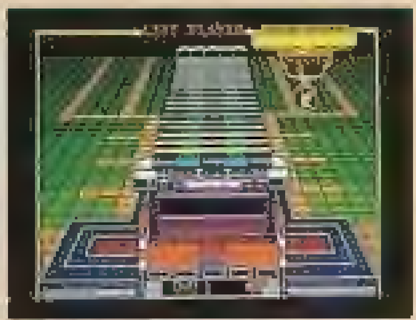
B…開発途中の業務用KLAXに入っていたものです。こちらは9面ごとにワープスクリーン(WAVEスキップ画面)がでます。

Bのほうがかなりむずかしいと思います。Aで全面クリアできるようになったら挑戦してみてください。

# こんなこともあったっけ



この地割れ……メモリがあれば残したかったなぁ。



ほとんど製品版に近いレイアウト，簡単そうな絵だけどパース線が入っているから，圧縮がきかないのだ。

サンフランシスコ大地震のひと月後，テンゲンの親会社であるアタリゲームズ社から1本のビデオテープが届いた。「これ，エンジンに移植しないとぶっちゃうぞ。グラフィックはできるだけ似せてね」とのこと。

ビデオを観て「おお，おもしろそー」，「あぶねー設定」と，右脳と左脳で同時に思った。なにも気付かぬタイルさんが「わぁー」とわめきながら地割れに落ちていくサマが，あの地震で割れた高速道路に車が突っ込んでいくのを連想させるのだ。だからKLAXは，**記号化された救助活動ゲーム**だと思った。

それはそうと，牛肉ばかり食べているアメリカ人にぶたれたら泣いちゃうので，大急ぎでつくることにした。

ひと通り遊べるようになった3週間後，業務用の基板が送られてきた。

「しぇー」

グラフィックが写真右のように大幅に変わっていたのだ。かわいそうだったのは絵かきの長嶋君である。画面をつくりなおしている間じゅう，「Markのやつ，気でも狂ったのかよー」とわめいていた。

そのとおり，気が狂っていたのである。うそ。ほんとは課題表示が見にくい位置にあったので移動しただけなのである。たいしたこだわりだ。感心しながら，我々も負けじと両方の絵を入れて好きな絵で遊べるようにし，自己満足していた。たいしたものだ。でもそんなことをしたせいで，日本語のヒントも女性の声も入っていないこの段階で，2メガのメモリはぎゅうぎゅう詰めであった。

そこに背景6枚の製品版があらわれた。痛恨のいちげき!!

……だったハズなのになぁ。全部入っちゃったなぁ。

**我々の仕事はいつもこうなのだ。酒がうまいわけだ。**

プログラマー *Jun Amanai*



本作品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。


**株式会社テンゲン**

〒101 千代田区岩本町2-19-5

情報電話：03(865)7222